

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PENERAPAN DESAIN INTERIOR YANG INTERAKTIF DENGAN
KONSEP *UP CYCLING-MATERIAL* PADA GALERI
MUSEUM REKOR-DUNIA INDONESIA
SEMARANG**



**Batari Swasti Sadewa
NIM 1512008023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2020

**PENERAPAN DESAIN INTERIOR YANG INTERAKTIF DENGAN KONSEP
UP CYCLING-MATERIAL PADA GALERI MUSEUM REKOR-DUNIA
INDONESIA SEMARANG**

Batari Swasti Sadewa¹

Abstract

Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) is an Indonesia's record keeping agency founded by Jaya Suprana. These records placed in a museum gallery that located in Semarang, exhibited in panels form containing photo and caption. This serving method tends to be boring for the visitors and cause vision failure of MURI itself. Besides, the general purpose of establishing a museum has not reached perfectly. So, the records need to serve with the interactive presentation method to attract the curiosity of the visitors. Moreover, the museum gallery needs a modern and attractive visual appearance. Accordingly, Pop Art Style is selected to be the main attraction because of the fresh ambience and contrast of the color. In addition to special problem, there is a general problem that popular nowadays, that is waste that cannot be recycled and dangerous to nature if it's become plentiful. In this case, need an action to reduce the waste by including in the design, that is use the waste to be a material of elements. Method that use in this design is (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) with *Mind Mapping* design method. This design is expected to help the museum to reach its visions and missions in optimal way, so the museum can give positive impacts for the Indonesian.

Keywords: Interior, Museum, Interactive, Up cycling.

Abstrak

Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) adalah sebuah lembaga pencatat rekor yang didirikan oleh Jaya Suprana. Rekor-rekor ini ditempatkan pada galeri museum dengan bentuk panel yang berisi foto dan keterangan. Cara penyajian ini cenderung

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

HP: +6281329596654

Email : batariawasti@gmail.com

membosankan bagi pengunjung dan membuat visi dari MURI itu sendiri sulit untuk tercapai. Selain itu, tujuan umum dari sebuah museum juga belum tercapai dengan maksimal. Maka, diterapkan teori presentasi interaktif terhadap rekor-rekor yang sudah ada demi menarik minat ingin tahu pengunjung agar visi dan misi dapat tercapai dengan optimal. Selain penerapan teori presentasi interaktif, diperlukan juga tampilan visual yang modern dan menarik. Maka, terpilih lah gaya Pop Art dengan permainan warnanya yang kontras sebagai daya tarik tersendiri. Di samping masalah khusus yang sudah disebutkan, ada juga masalah umum yang dewasa ini populer pada seluruh bidang kehidupan yaitu sampah tidak dapat didaur ulang yang menumpuk dan menyebabkan kerusakan alam. Dalam hal ini dibutuhkan suatu tindakan untuk mengurangi sampah tersebut dengan mengikutsertakan dalam perancangan yaitu dengan menggunakan sampah tersebut untuk material. Metode yang digunakan adalah metode *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan metode desain *Mind Mapping*. Perancangan ini diharapkan dapat membantu MURI untuk mencapai visi dan misinya dengan optimal sehingga berdampak positif bagi masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: Interior, Museum, Interaktif, Up cycling.

I. Pendahuluan

Sejak dahulu, bangsa Indonesia telah meraih banyak prestasi namun arsip dan dokumentasi untuk hal tersebut dinilai masih minim. Hal ini mendorong seorang pengusaha sekaligus seniman yang sangat mencintai tanah air Indonesia, Jaya Suprana, untuk membangun sebuah lembaga untuk mencatat dan menampung prestasi superlatif yang dicapai oleh masyarakat Indonesia. Pada tanggal 27 Januari 1990, Jaya Suprana memprakarsai berdirinya Museum Rekor Indonesia, yang sekarang dikenal dengan Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) di Semarang. MURI ia dirikan demi menegakkan pilar-pilar kebanggaan nasional bangsa Indonesia agar bangsa Indonesia mampu dan mau menghargai karsa dan karya bukan bangsa asing, namun bangsa Indonesia.

Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) berfungsi sebagaimana museum - museum yang lain. Pada dasarnya, museum merupakan lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan dan merawat benda - benda yang bernilai pendidikan, seni, maupun sejarah dalam suatu konsep pameran yang bersifat permanen. MURI merupakan sarana umum yang mempunyai banyak manfaat, selain memberi kebanggaan tersendiri pada orang - orang dibalik penghargaan tersebut, MURI juga berharap untuk dapat memupuk semangat nasionalis dan menjadi inspirasi bagi pengunjung yang datang ke museum. Oleh karena itu, museum layak untuk didesain dengan menarik agar masyarakat umum mendapatkan pengalaman yang berkualitas saat berekreasi ke museum.

MURI dan museum – museum lainnya adalah sarana umum yang bersifat *non profit*. Walaupun demikian, tidak ada salahnya untuk memaksimalkan fungsi dan estetika yang inovatif pada museum tersebut sehingga bermanfaat bagi orang banyak. Seperti halnya tempat rekreasi, museum juga berkewajiban untuk memberikan pengalaman yang menarik dan berbeda dari tempat rekreasi lain. Dalam kasus ini, MURI yang memamerkan benda – benda historis sebaiknya memberikan pengalaman rekreasi sesuai dengan apa yang ditampilkan dan dapat merasakan atmosfer yang melatarbelakangi benda – benda tersebut, tidak hanya memajang benda - benda dalam suatu ruangan dengan desain yang kurang berkesan.

Banyaknya anggapan masyarakat terhadap museum yang membosankan dan kurang komunikatif mendorong penulis untuk melakukan perancangan yang sesuai untuk sebuah museum yang sesungguhnya memiliki banyak manfaat. Selain lembaga untuk mencatat rekor di Indonesia, pengelola juga berharap pengunjung yang mendatangi MURI dapat merasakan atmosfer dan mendapatkan inspirasi dari banyak pencapaian yang telah diraih saudara – saudara sebangsa.

Dengan adanya beberapa masalah pada rancangan *existing* MURI ini, perancangan interaktif diharapkan dapat menjadi solusi bagi citra museum yang membosankan dan penyelenggaraan museum yang kurang dapat mewujudkan tujuan dari museum itu sendiri. Di samping itu permasalahan yang sedang

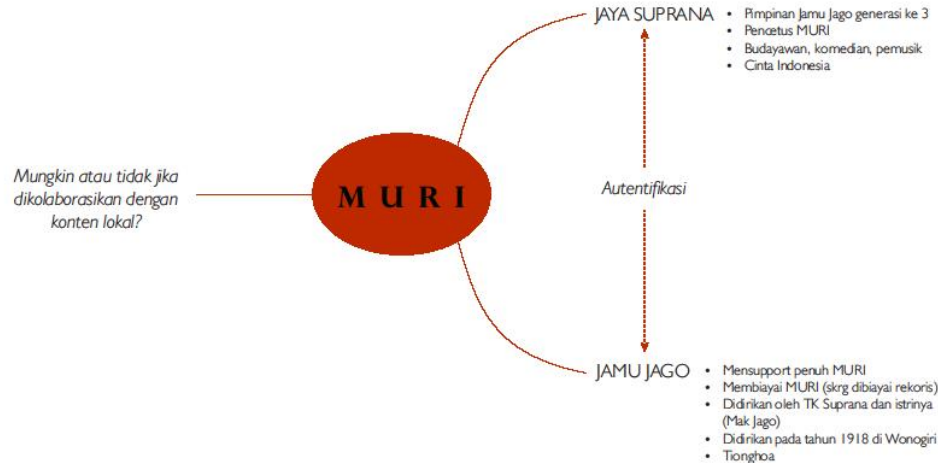
populer dewasa ini, yaitu masalah sampah yang tidak dapat didaur ulang dapat dikurangi dengan penggunaan material *up-cycling* pada perancangan interior MURI.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode proses desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan metode desain *Mind Mapping*.

1. *Analysis* adalah tahap dimana desainer dituntut menemukan konsep dasar berdasarkan brief klien dan permasalahan desain yang ditemukan di lapangan.
2. *Design*, sebenarnya tahap ini termasuk ke semua poin karena kita dituntut terus merancang kapanpun itu dibutuhkan.
3. *Development* adalah tahap pemecahan masalah dalam bentuk solusi yang ditransformasikan dalam bentuk *quick sketch, writing, drawing*. Selanjutnya digambar dengan matang segala aspek yang diperlukan seperti gambar kerja, 3D, dan lain-lain.
4. *Implementation* adalah tahap dimana desainer bekerja sama dengan kontraktor dan vendor karena berhubungan dengan kontruksi.
5. *Evaluation* adalah tahap dimana evaluasi akan desain dilakukan yang sebenarnya dapat dilakukan kapanpun mulai dari awal survey sampai sesudah pembangunan terlaksana agar memperkecil kemungkinan kesalahan.

Sedangkan *Mind Mapping* adalah metode yang digunakan dalam proses ADDIE untuk menemukan solusi yang tepat dalam memecahkan permasalahan desain.



Gambar 1.1 Contoh Mind Mapping

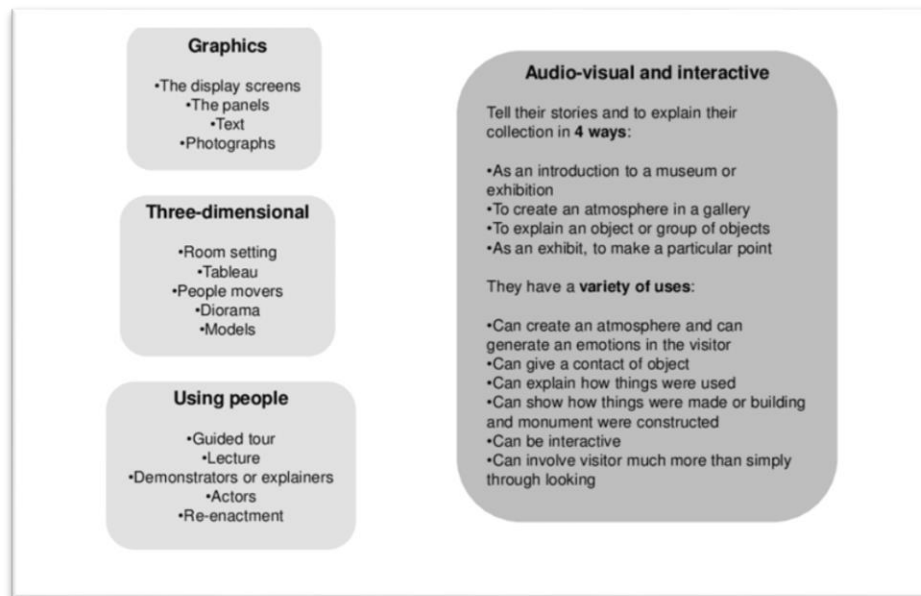
III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Gedung Museum Rekor-Dunia Indonesia (MURI) ini memiliki beberapa ruang dengan fungsi yang berbeda di antaranya adalah *lobby*, kantor, mushola, dapur, kamar mandi, dan yang paling utama adalah ruang pameran museum.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Data fisik didapat dari survey langsung dan data non-fisik didapat dari wawancara langsung ke pihak manajemen MURI Semarang. Wawancara adalah metode yang tepat karena dapat berempati dengan klien secara langsung. Dari wawancara yang dilaksanakan didapatkan keinginan pihak MURI agar museum dapat bersifat fleksibel dan selalu fresh agar data terus menarik perhatian pengunjung untuk datang ke museum.

Setelah disimpulkan, MURI mempunyai masalah utama yaitu perancangan dan penataan konten yang kurang menarik sehingga tidak efektif untuk mencapai fungsi edukasi ataupun sekedar rekreasi. Dalam hal ini diterapkan teori presentasi interaktif untuk mempresentasikan konten rekor pada ruang pameran.

Theory of presentation technique adalah teori presentasi untuk museum yang dijelaskan pada buku *Museum Basics: Fourth Episode*. Teori ini menjelaskan beberapa macam teknik yang dapat digunakan untuk mempresentasikan sesuatu.



Gambar 2.1 *Theory of Presentation Technique*

Sumber: *Museum Basics fourth episode*

Teori ini dapat mempresentasikan koleksi museum dalam 4 (empat) cara:

1. Sebagai pengantar museum atau pameran tersebut.
2. Untuk menciptakan atmosfer dalam galeri/ruang.
3. Sebagai penjelasan sebuah objek maupun objek dalam bentuk grup.
4. Menjelaskan poin tertentu.

Keempat cara ini mempunyai berbagai macam fungsi:

1. Dapat menciptakan atmosfer dan menimbulkan emosi – emosipada pengunjung.
2. Dapat menimbulkan/membeikontak langsung/tidak langsung pada objek.
3. Dapat menjelaskan bagaimana sebuah objek digunakan.
4. Dapat memperlihatkan bagaimana sebuah objek dibuat atau dibangun.
5. Dapat bersifat interaktif.
6. Dapat melibatkan pengunjung dari hanya sekedar melihat.

Wujud dari teknik presentasi ini ada berbagai macam. Adapun beberapa teknik yang diterapkan pada museum ini sebagai instalasi objek pamer adalah *Virtual Reality (VR)*, *Touch and Play*, *Audio-Visual*, dan



Gambar 2.2 Wall of Fame pada Museum *Guinness World Records Hollywood*

Augmented Reality. Teknik interaktif yang lainnya akan diterapkan dengan cara sederhana pada instalasi objek dengan mengurangi unsur tulisan yang membosankan.

Dalam buku *The Fundamental of Interior Design* yang penulis gunakan untuk pedoman, dituliskan pula konsep *sustainable* yang dewasa ini harus diperhatikan dalam segala aspek bidang studi untuk menghargai alam yang kita tinggali. Dalam hal *sustainable*, penulis fokus kepada pencahayaan alami dan material *up-cycling* yang digunakan dalam perancangan. Material yang dipakai antara lain, *concrete*, *wallpaper*, botol plastik bekas, *bio-glass*, *cork*, dan bahan lain.

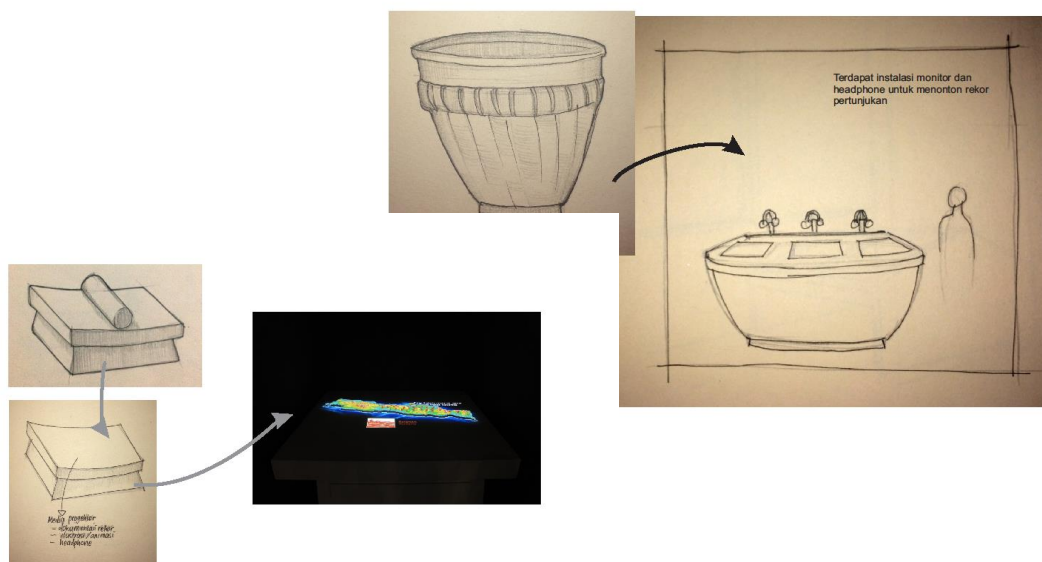


Gambar 2.3 Material *Up-Cycling*



Gambar 2.4 Material *Up-Cycling*

Transformasi bentuk yang diterapkan diambil dari segala peralatan yang berhubungan dengan jamu, seperti penggilingan, botol, bakul, dan lain-lain. Menggunakan benda-benda tersebut karena MURI sangat identik dengan Jamu Jago, mengingat berdirinya MURI sepenuhnya dibiayai oleh PT Jamu Jago sehingga dapat menjadi sebesar ini.



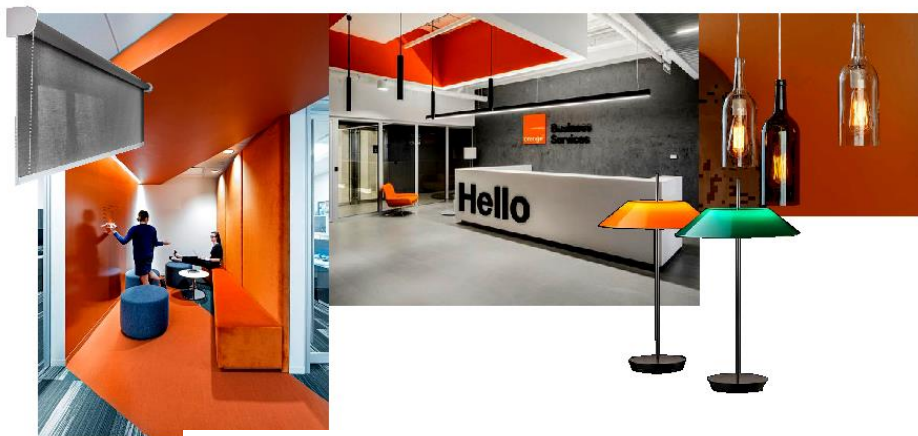
Gambar 2.5 Skematik Tranformasi Bentuk

Warna yang digunakan adalah transformasi warna dari jamu itu sendiri. Selain itu, juga diambil warna komplementer yang mencirikan gaya *pop art*.



Gambar 2.6 *Color Scheme*

Pada Lobby, lantai menggunakan material *concrete* yang bersifat dingin dikarenakan gedung yang tadinya berfungsi sebagai pabrik sehingga di dalamnya terasa panas. Dinding menggunakan wallpaper yang minim bahan kimia sehingga tidak menimbulkan dampak buruk bagi lingkungan. Plafon menggunakan gipsum akustik untuk membantu meredam suara karena lokasi museum yang berada di pinggir jalan. Material yang digunakan untuk meja resepsionis sebagian besar adalah material *bio-glass* dan *plywood*, serta menggunakan *cork* untuk pelengkap. Aksesoris yang digunakan menggunakan material botol kaca yang sudah tidak



Gambar 2.7 *Suasana Lobby*

terpakai. Selain itu, peletakan meja resepsionis yang tadinya di pinggir dipindah ke tengah untuk sirkulasi yang optimal. Sedangkan di sisi resepsionis terdapat *photobooth* agar pengunjung dapat mengabadikan momennya saat berada di MURI.



Gambar 2.8 Suasana Ruang Pamer

Permasalahan utama terdapat pada ruang pameran yang membosankan yang secara tidak langsung menurunkan minat pengunjung untuk mengunjungi MURI sehingga visi dan misi MURI itu sendiri tidak tercapai. Solusi dari permasalahan ini adalah menerapkan *Theory of Presentation* seperti yang dibahas sebelumnya, yaitu dengan banyak mengadakan instalasi interaktif dan kekinian. Selain itu juga dengan merancang museum yang fleksibel dalam hal objek pameran agar selalu *fresh* dan menarik. Hal ini diwujudkan dengan mengganti secara berkala objek yang dipamerkan mengingat rekor MURI selalu bertambah setiap hari dari seluruh Indonesia.



Gambar 2.9 Suasana Kantor

Area kantor manajemen menggunakan material yang sama dengan ruangan lain. Penulis hanya merancang sirkulasi agar dengan mudah mengakses ruangan lain. Selain itu ada pula sofa tempat istirahat agar pegawai dapat bersantai sembari menunggu jam kerja mulai kembali.



Gambar 2.10 Suasana Toilet

Area toilet yang sempit dibuat menarik dengan warna yang solid dan sesuai dengan gaya pop art yang sebelumnya ditentukan. Aksesoris yang digunakan juga berasal dari material botol bekas dan *bio-glass* yang merupakan material *up-cycling*.

IV. Kesimpulan

Museum adalah lembaga yang berperan penting dalam pembangunan generasi muda. Perancangan yang optimal sangat dibutuhkan demi mewujudkan visi dan misi museum yang sangat mulia. Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) berfungsi sebagaimana museum - museum yang lain. Pada dasarnya, museum merupakan lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan dan merawat benda - benda yang bernilai pendidikan, seni, maupun sejarah dalam suatu konsep pameran yang bersifat permanen. Pihak MURI menginginkan rancangan yang fleksibel dan fresh agar selalu menarik untuk dikunjungi, selain itu juga mewujudkan visi dan misi MURI itu sendiri. Berkiblat pada Museum Guinness Book of Record, maka dibuat museum dengan gaya *Pop Art* yang mempunyai karakter kekinian dan menarik.

Autentifikasi tentu dimunculkan untuk menciptakan ciri khas MURI. Setelah melakukan *brainstorming* akhirnya dipilihlah autentifikasi dengan jamu karena MURI dibangun berkat bantuan penuh dari PT Jamu Jago kala itu. Tema yang diangkat adalah up-cycling, yang diterapkan pada material objek maupun elemen tambahan dalam interior MURI. Dewasa ini sedang marak konsep *sustainable* di berbagai bidang studi karena kita semua sadar bahwa alam semakin berumur dan perlu untuk kita rawat dengan baik, termasuk dengan menggunakan material *up-cycling* untuk furniture dan bangunan.

Untuk mencapai segala tujuan tersebut, perancangan tidak lepas dari literatur dan referensi dari sumber yang valid dengan dukungan literatur panduan merancang interior dan syarat-syarat di dalamnya.

Perancangan terfokus pada Ruang Pamer yang menjadi bagian utama dalam MURI yang membutuhkan perubahan agar visi dan misi MURI tercapai. Sedangkan ruangan lainnya dirancang dengan sirkulasi dan kenyamanan yang optimal dengan gaya Pop Art serta dengan tema Up-Cycling material.

V. Daftar Pustaka

Ambrose, Timothy and Paine, Crispin. 2012. *Museum Basic*. Canada : Routledge.

Dodsworth, Simon. 2009. *The Fundamental of Interior Design*. Singapore : AVA.

MURI. 2016. MURI Profile. *muri.org*. [Online] Gorilla.prod, 2016. <http://muri.org/>.